

**PENGARUH MEDIA ANIMASI PADA MODEL PEMBELAJARAN  
*CTL (CONTEXTUAL TEACHING LEARNING)* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 4 SD N KLECO 2 URAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan**

**Oleh:**

**YULIATUN NAIMAH**

**A510150209**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH MEDIA ANIMASI PADA MODEL PEMBELAJARAN CTL  
(CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS 4 SD N KLECO 2 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**YULIATUN NAIMAH**

**A510150209**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**Anatri Desstya, ST., M.Pd.**

**NIDN. 06-07128-101**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH MEDIA ANIMASI PADA MODEL PEMBELAJARAN CTL  
(CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS 4 SD N KLECO 2 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh:

**YULIATUN NAIMAH**

**A510150209**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat 2 Agustus..... 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Dewan Penguji**

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. Anatri Desstya, S.T., M.Pd.<br>(Ketua Dewan Penguji)          | ( ..... ) |
| 2. Drs. Muhroji, S.E., M.Pd., M.Si.<br>(Anggota I Dewan Penguji) | ( ..... ) |
| 3. Wahdan Najib Habiby, M.Pd.<br>(Anggota II Dewan Penguji)      | ( ..... ) |

**Dekan,**  
  
**(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)**  
NIDN. 0028046501



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 2 Agustus 2019

Penulis



Yuliatun Naimah  
NIM. A510150209

**PENGARUH MEDIA ANIMASI PADA MODEL PEMBELAJARAN CTL  
(CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS 4 SD N KLECO 2 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan pengaruh media animasi pada model pembelajaran CTL terhadap minat belajar peserta didik kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta. Teknik pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} - (21,45) < - t_{tabel} (2,002) < t_{tabel} (2,002)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi pada model pembelajaran CTL terhadap minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** media animasi, CTL (*Contextual Teaching Learning*), minat belajar

**Abstract**

The purpose of this study was to: (1) describe the effect of animation media in CTL learning model on the learning interests of 4th grade students in SD N Kleco 2 Surakarta. This research is an experimental research. Data collection techniques is questionnaires. The data analysis technique is the t-test to test the hypotheses that previously tested the prerequisite analysis with the normality and homogeneity test. The results of data analysis with a significance level of 5% were obtained  $t_{count} - (21.45) < - t_{table} (2.002) < t_{table} (2.002)$ , then  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted so it can be concluded that there was an effect of animation media in CTL learning model on participants' learning interests students.

**Keyword:** media animation, CTL (*Contextual Teaching Learning*), interest in learning

## **1. PENDAHULUAN**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang direncanakan untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran ialah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang guru dengan peserta didik guna

mentransferkan informasi / materi yang direncanakan secara sistematis. Menurut Dimiyati & Mudjiono dalam Fathurrohman & Sulistyorini (2012:6) pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan sebagai proses menciptakan kondisi suasana belajar peserta didik. Pembelajaran dilakukan oleh guru yang menjadi salah satu tugas utamanya guna menjadikan peserta didik ikut andil dalam proses belajar.

Menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92), terdapat faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar menjadi berhasil, yaitu guru, peserta didik, media pembelajaran dan lingkungan. Media yang diharapkan dalam penggunaan kegiatan belajar adalah media dapat memvisualisasikan yang mulanya bersifat abstrak menjadi konkret. Dalam hal ini, salah satu media yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak ialah penggunaan media berupa animasi. Materi yang di buat visualisasi ke dalam bentuk media animasi memberikan ketertarikan dalam belajar, lebih cepat memahami materi, dapat menumbuhkan minat belajar serta menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar.

Hal terpenting dari kegiatan pembelajaran adalah minat atau kemauan, jika peserta didik memiliki minat atau rasa kemauan tinggi maka kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan materi pembelajarannya lebih cepat diterima dan dipahami peserta didik. Menurut Kpolovie dkk. (2014: 79) menyatakan bahwa minat merupakan perasaan positif, perasaan terpicat, bersinergi untuk melakukan suatu kegiatan sehingga secara kognitif dapat memproses informasi lebih cepat. Berdasarkan hasil observasi di SD N Kleco 2 Surakarta, dalam kegiatan proses belajar guru hanya menyampaikan materi secara langsung yaitu tanpa menggunakan media atau alat peraga karena kurangnya fasilitas yang memadai dari pihak sekolah. Banyak diantaranya guru tidak menerapkan beberapa model pembelajaran yang inovatif sehingga pada saat pembelajaran peserta didik cepat bosan dan ramai sendiri karena tidak memiliki minat atau ketertarikan untuk belajar. Jika permasalahan tersebut tidak terselesaikan akan memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi di SD N Kleco 2 Surakarta tentang rendahnya minat peserta didik, maka salah satu media yang menjembatani permasalahan tersebut adalah dengan media animasi pada model pembelajaran *CTL*.

Menurut Minsih & Maya (2014: 177), media pembelajaran adalah sebuah alat yang dijadikan sebagai sarana untuk kegiatan belajar sehingga dapat membantu proses kelancaran dalam menerima informasi. Media animasi dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga peserta didik dapat memiliki minat dan ketertarikan untuk belajar. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Lee & Owens dalam Sukiyasa & Sukoco (2013: 128) menegaskan bahwa penggunaan media animasi akan memberikan efek yang sangat baik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik baik dari pembelajaran awal maupun akhir.

Menurut Bern dan Patricia dalam Fadillah dkk. (2016: 101) menyatakan bahwa *CTL* ialah pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menghubungkan materi dengan pengalaman setiap hari serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mengaitkan materi dengan pengalamannya. Sylker & Kiyosi dalam Lotulung (2018: 44) juga menegaskan bahwa *CTL* merupakan sebuah model pembelajaran yang menghadirkan suasana yang seolah-olah nyata untuk membuat koneksi antara pengetahuan peserta didik dengan aplikasinya pada kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian tentang model pembelajaran *CTL* dan minat belajar oleh Handayani, dkk. (2018: 126) menunjukkan bahwa model pembelajaran *CTL* dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Artinya penggunaan model *CTL* berpengaruh terhadap hasil belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Di SD N Kleco 2 Surakarta sudah menerapkan model pembelajaran *CTL* saat kegiatan pembelajaran, dari hasil wawancara guru selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Untuk penggunaan media animasi guru belum menerapkan karena LCD yang ada di dalam kelas tidak dapat digunakan sehingga untuk menggunakan media animasi belum pernah dilakukan. Penerapan media animasi pada model pembelajaran *CTL* ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Animasi pada Model Pembelajaran *CTL* (*Contextual Teaching Learning*) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media

animasi pada model pembelajaran *CTL* terhadap minat belajar peserta didik kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sedangkan desain pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini termasuk sampel jenuh yaitu dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Jadi sampel pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas 4 SD N Kleco 2 Surakarta. Pada kelas 4 A 30 peserta didik dan kelas 4 B 28 peserta didik. Dari sampel tersebut dibagi kedalam dua kelas yaitu 30 peserta didik kelas eksperimen dan 28 peserta didik lainnya pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebar angket, jenis angket yang digunakan ialah angket tertutup dan skala yang digunakan ialah skala *Likert* (Rubiyanto, 2013: 87). Analisis data yang digunakan ialah uji t dan uji t *Polled Varians* dengan taraf signifikansi 5 %.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Instrumen yang akan diuji adalah instrumen angket minat belajar peserta didik yang terdiri dari 30 butir angket, menggunakan perhitungan rumus korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil uji coba angket, yang dinyatakan valid sebanyak 27 butir angket. Setelah melakukan uji validitas item butir angket minat belajar, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas angket minat belajar *Alpha Cronbach's* yang disimpulkan bahwa item angket memiliki reliabilitas yang tinggi. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas dengan metode *Liliefors* dengan taraf signifikan 5% hasil perhitungan disimpulkan bahwa semua data dinyatakan normal. Untuk menguji homogenitas menggunakan uji F dengan taraf signifikan sebesar 5%. Hasil perhitungan disimpulkan bahwa varians sampel dari kedua kelas adalah homogen. Uji hipotesis menggunakan uji- t dan taraf signifikansi 5 %

Dalam penelitian dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari dua kelas tersebut akan dicari data minat belajar sebelum perlakuan.



### 3.1 Data Hasil Minat Belajar Sebelum Perlakuan

Pada kelas eksperimen memperoleh data untuk minat belajar yaitu dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 90, sehingga diperoleh rata-rata 78,43 dengan nilai modusnya 76,86, sementara median 77,7 dan standart deviasinya sebesar 41,01. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh data untuk minat belajar yaitu dengan skor terendah 72 dan skor tertinggi 101, sehingga diperoleh rata-rata 82,83 dengan nilai modusnya 83,25, sementara median 83,4 dan standart deviasinya sebesar 5,17.

### 3.2 Data Hasil Minat Belajar Setelah Perlakuan

Kelas eksperimen memperoleh data minat belajar yaitu dengan skor terendah 82 dan skor tertinggi 126, sehingga diperoleh rata-rata 107,36 dengan nilai modusnya 108,86, sementara median 108,7 dan standart deviasinya sebesar 8,36. Sedangkan kelas kontrol memperoleh data untuk minat belajar yaitu dengan nilai terendah untuk kelas kontrol adalah 87 dan nilai tertinggi 135. Diperoleh rata-rata 105,46, modus 101,125, median 103,6 dan standar deviasinya sebesar 11,3.

### 3.3 Data Perbedaan Minat Belajar

Presentase perbandingan minat belajar sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dinyatakan bahwa sebelum perlakuan sebanyak 58,1% dan sesudah perlakuan menjadi 79,1. Presentase perbandingan minat belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen sebanyak 79,2% dan pada kelas kontrol sebanyak 78,2%.

Hasil uji hipotesis, yaitu hasil perhitungan uji-t menyatakan bahwa  $t_{hitung}$  (-21,45) tidak terletak diantara  $t_{tabel}$ .  $t_{hitung} -21,45 < -t_{tabel} 2,002 < t_{tabel} 2,002$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi pada model pembelajaran CTL terhadap minat belajar peserta didik. Media animasi dalam penelitian ini berupa gambar bergerak, audio visual, yang didesain secara menarik guna mempermudah dan menarik perhatian si penerima informasi. Media ditampilkan melalui laptop dengan bantuan LCD proyektor dan speaker dan beberapa hal sebagai penunjang keberhasilan dalam penggunaan media animasi ialah a) gambar bergerak, b) audio visual, c) speaker, d) *Microsoft Power Point* yang terdiri dari beberapa *slide*, e), laptop, f) LCD proyektor.

Hasil pengamatan dilapangan, menyimpulkan bahwa menyimpulkan terdapat pengaruh media animasi pada model pembelajaran *CTL* terhadap minat belajar peserta didik. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nazmi (2017) menyimpulkan bahwa media animasi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian dan konsentrasi dalam belajar. Media animasi memberikan kemudahan peserta didik dalam mamahami materi pelajaran dan menjadikan materi mudah dipahami. Pada penelitian ini menerapkan 7 langkah model pembelajaran *CTL* yaitu (1) mengkonstruksi pengetahuan baru pada struktur kognitif yang didasarkan pada pengalamannya , (2) mengembangkan sifat ingin tahu melalui proses berpikir, (3) mengembangkan kegiatan bertanya (*Questioning*) sebagai refleksi dari keingintahuan setiap peserta didik, (4) menciptakan masyarakat belajar melalui proses kerja sama dengan orang lain (5) menghadirkan sesuatu yang dijadikan contoh sehingga dapat diamati oleh setiap peserta didik, (6) melakukan kegiatan refleksi terhadap kegiatan yang telah lalu, (7) melakukan penilaian nyata untuk mengetahui perkembangan belajar. (Sanjaya 2010: 264).

Pada pembelajaran di kelas eksperimen, peserta didik diminta mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri (kegiatan inquiri) apa yang diketahui dengan melihat media animasi pada layar LCD, yang dibimbing oleh peneliti serta diberi penguatan untuk menambah pengetahuan peserta didik. Pada kegiatan tanya jawab (*Questioning*), peserta didik cenderung lebih aktif sehingga muncul rasa ingin tahu ketika melihat media animasi. Dalam kegiatan diskusi, peneliti mengelompokkan berdasarkan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang aktif dan yang kurang aktif dijadikan satu kelompok dengan harapan semua yang mengikuti kegiatan pembelajaran dapat menunjukkan keaktifan.

Sebagian besar peserta didik di kelas eksperimen aktif dalam melakukan tanya jawab dan diskusi. Peserta didik menunjukkan keaktifan dalam bertanya ketika tidak memahami persoalan materi yang dihadapinya. Selain aktif bertanya peserta didik juga antusias menjawab yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik yang mulanya kurang aktif juga termotivasi dengan peserta didik lainnya untuk ikut andil dalam kegiatan diskusi. Keaktifan peserta didik muncul ketika peneliti menampilkan media animasi, rasa keingintahuan yang tinggi menjadikan peserta didik aktif untuk

bertanya tentang apa yang dilihatnya. Hal ini menandakan peserta didik pada kelas eksperimen lebih banyak memiliki gaya belajar jenis visual. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rivanto dalam Samino & Marsudi (2010:40) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar visual memiliki ciri khas yang dapat dilihat yaitu (1) lebih mudah menangkap informasi dengan melihat film atau poster, (2) menyukai buku dengan banyak gambar, yang dituliskan dengan warna yang berbeda-beda (3) memiliki imajinasi tinggi sehingga suka mencoret-coret saat mendengarkan penjelasan.

Media animasi yang dibuat dalam penelitian ini seolah-olah peserta didik melihat langsung dalam kehidupan sehari-hari. Gambar bergerak dan suara yang terdapat dalam media, menjadikan media animasi yang ditampilkan lebih membuat peserta didik memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Dalam penelitian yang dilakukan Xiao (2013) menegaskan bahwa animasi selalu merangsang minat belajar peserta didik jika dilakukan dengan mengintegrasikan konten animasi ke dalam kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas. Penerapan media animasi terhadap minat belajar, dapat dilihat dalam beberapa aspek yaitu (a) ketertarikan, (b) perhatian, (c) motivasi. Ketertarikan, perhatian, maupun motivasi peserta didik saat peneliti menampilkan media animasi sudah muncul. Hal ini ditunjukkan ketika di minta untuk mencari macam-macam sumber energi, jenis sumber daya alam dan manfaatnya yang terdapat dalam animasi, semua peserta didik fokus dalam mengamatinya dan antusias dalam menjawabnya. Pada penelitian ini menerapkan pembelajaran tematik kurikulum 2013 dengan muatan IPA & IPS.

Menurut Megawati (2018: 22) berdasarkan pada karakteristik IPA, maka dalam proses pembelajaran IPA harus mencakup tiga unsur pokok yang tidak dapat dipisahkan yaitu (1) IPA sebagai produk, dalam penelitian ini produk sebagai pengetahuan yang harus dipahami ialah macam-macam sumber energi, jenis sumber daya alam serta manfaatnya. Selain sebagai produk IPA, di dalam materi juga mencakup IPS yang membandingkan sumber energi, sumber daya dan manfaatnya dengan berbagai daerah yang ada di Indonesia, (2) IPA sebagai proses, dalam penelitian dilakukan melalui proses mengamati, menganalisis konsep materi dengan kegiatan berkelompok dan tanya jawab (3) IPA sebagai sikap, dalam hal ini adalah

sikap yang dibentuk sebagai hasil pembelajaran ialah percaya diri, bekerjasama dalam kegiatan berkelompok dan minat belajar. Pada kegiatan pembelajaran, unsur pokok dari IPA sebagai produk dan sikap di kelas kontrol maupun kelas eksperimen sama, yang membedakan ialah unsur IPA sebagai proses. Pada kelas kontrol, proses dari IPA ialah mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas dan menganalisisnya, melalui kegiatan berkelompok, serta kegiatan tanya jawab. Sedangkan pada kelas eksperimen proses dari IPA ialah mengamati animasi yang ditampilkan pada layar LCD dan menganalisisnya, melalui kegiatan berkelompok serta kegiatan tanya jawab.

Pada kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol, peserta didik diminta untuk melihat benda-benda yang ada di dalam kelas dan di minta untuk menyebutkan apa yang pernah ditemui sebelumnya. Dari kegiatan ini, peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan diskusi yang dilakukan pada kelas kontrol berlangsung dengan lancar dan peserta didik ikut aktif dalam pemecahan masalah sebagai tugas kelompok. Peserta didik yang kurang aktif merasa punya tanggungjawab dalam kegiatan kelompok sehingga mampu mengimbangi peserta didik yang aktif. Dari hasil pengamatan, perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih besar kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen dari awal kegiatan pembelajaran, peserta didik dituntut untuk selalu fokus pada media animasi yang ditampilkan pada layar LCD. Peserta didik pada kelas eksperimen lebih fokus karena ada sesuatu objek yang dilihat secara objektif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Ketika peneliti bertanya, peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi yang ditampilkan melalui LCD. Materi yang ditampilkan berupa materi pembelajaran tematik yang terdiri dari dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS. Slameto dalam Sahrudin (2018: 71) menegaskan bahwa peserta didik pada tingkat sekolah dasar memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap sesuatu hal yang diamati, dialami dan didengar secara langsung, karena dapat menimbulkan kesan bermakna pada setiap individu. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mengalami perkembangan belajar pada tahap operasional konkret.

Peserta didik kelas 4 SD N Kleco 2 Surakarta telah menunjukkan perkembangan belajar pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan ciri-ciri (1) antara umur 7-11 tahun, (2) belajar menjadi mudah jika dibantu dengan gambar benda konkret, (3) sudah mampu melihat suatu masalah berdasarkan sudut pandang (4) berpikirnya lebih dinamis, (5) abstraksi verbal masih sulit dipahami, (6) senang memanipulasi benda dan alat mekanis (Alhaddad : 2012). Pada kelas kontrol peserta didik hanya melihat benda-benda yang ada di dalam kelas dan membayangkan apa yang pernah ditemui dalam kegiatan sehari-hari sehingga peserta didik yang ingatannya kurang kuat maka akan sulit dalam menyampaikan pendapatnya yang dihubungkan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini menjadikan perhatian peserta didik dalam belajar kurang maksimal.

Dalam penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen peserta didik menggunakan media animasi dengan model *CTL*, peserta didik belajar dengan melihat seolah-olah sama dalam kehidupan sehari-hari yang ditampilkan melalui LCD. Dalam kegiatan belajar ini peserta didik menggunakan logika yang memadukan antara materi pelajaran dengan pengalaman yang telah diperoleh pada kehidupan nyata. Sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media animasi dengan model *CTL*, peserta didik juga dapat belajar melalui benda-benda yang ada di dalam kelas dengan mengaitkan pengalaman yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat belajar dengan perkembangan operasional konkret secara maksimal.

#### **4. PENUTUP**

Simpulan dari penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh media animasi pada model pembelajaran *CTL* terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada presentase minat belajar sebelum dan setelah perlakuan media animasi pada model *CTL* dari 58,1% naik setelah perlakuan menjadi 79,2.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhaddad, I. 2012. *Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget pada Konsep Kekekalan Panjang*. Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung 1(1). Diakses Pada 10 Juli 2019 (<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/5>).
- Fadillah, A. dkk. 2016. *The Effect of Application of Contextual Teaching and Learning (CTL) Model-Based on Lesson Study with Mind Mapping Media to Assess Student Learning Outcomes on Chemistry on Colloid Systems*. International Journal of Science and Applied Science: Conference Series Int. J. Sci. Appl. Sci. Conf. Ser. 1(2). Diakses pada 17 Juli 2019 (<https://jurnal.uns.ac.id/ijsascs/article/view/5128/7562> ).
- Fathurrohman, M., dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Teras: Yogyakarta.
- Handayani, S. N., dkk. 2018. *Influence Model of Learning and Learning Interest in CTL Towards Learning Outcomes Social Science Grade IV Elementary School Rawajati 05 Pancoran in South Jakarta*. International Journal of Scientific & Engineering Research 9(8). Diakses pada 12 April 2019 (<https://www.ijser.org/researchpaper/Influence-Model-of-Learning-And-Learning-Interest-In-CTL-Towards-Learning-Outcomes-Social-Science-Grade-Iv-Elementary-School-Rawajati-05-Pancoran-In-South-Jakarta.pdf> ).
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. JPPI, 1(1). Diakses pada 12 April 2019 (<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPi/article/view/283/184>).
- Kpolovie, P.J., dkk. 2014. *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School*. International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE) 1(11). Diakses pada 10 Juli 2019 (<https://www.arcjournals.org/pdfs/ijhsse/v1-i11/10.pdf>).
- Lotulung, C. F. 2018. *Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning (CTL) for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education*. The Online Journal of New Horizons in Education 8 (2). Diakses pada 13 Juli 2019 (<http://www.tojet.net/articles/v17i3/1734.pdf>).
- Minsih & Maya, D. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Pendekatan Savi (Somatis, Auditori, Visual,Intelektual) dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014*. Profesi Pendidikan Dasar, 1(2). Diakses pada 14 Mei 2019 (<http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/1004>).

- Megawati. 2018. *Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar pada Pembelajaran IPA*. Jurnal Tunas Pendidikan.1(1). Diakses pada 17 Juli 2019 (<http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pgsd>).
- Nazmi, M. 2017. *Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung*. Jurnal Pendidikan Geografi, 17(1). Diakses pada 10 Juli 2019 (<http://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/6272/4723>).
- Rubiyanto, Rubino. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS.
- Samino, & Marsudi, S. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Kartasura: Fairuz Media.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sahrudin, Alphian. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media Audio-Visual (Film Projector) SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran 2(2). Diakses pada 10 Juli 2019 (<https://ojs.unm.ac.id/pembelajar/article/view/7098> ).
- Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi. 3(1). Diakses pada 5 April 2019 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588> ).
- Xiao, L. 2013. *Animation Trends in Education*. International Journal of Information and Education Technology, 3(3). Diakses pada 13 April 2019 (<https://www.ijern.com/> ).
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional.